HOLE CHASER

ホールチェイサー

USER'S MANUAL

バーディーソフト

・起動方法

本体とディスプレイの電源を入れて、ディスクAをドライブ1に、PC88版はディスクBをドライブ2に挿入してリセットボタンを押して下さい

このゲームはアナログディスプレイ専用に作られたものです。デジタルディスプレイを接続してある場合は、色の表示が正常でなくなりますのでご注意下さい。PC9801VM2／VM4では、16色ボード（別売）が必要です。

また、PC88版はサウンドボード2（FA，MA／2，VA2／3，MCには標準装備されています。その他の機種は別売です。）に対応していて搭載されている場合といない場合ではBGM等が異なります。もしサウンドボード2が搭載されている機種で、切り放した状態で遊びたい場合は、タイトルが出るまでSHIFTキーを押しっぱなしにしておいて下さい。

・ストーリー

君の名は樫原大輔。某私立高校の2年生だ。趣味はバンドで、友人達とアマチュアバンド「Alto」を結成して1年になる。そのバンドのヴォーカルでもある、幼なじみの牧田香澄ちゃんと、いわゆる「一線を越えるか越えないかの微妙な関係」（？）の恋人同士である。

とある日の放課後．．．

「ねえ大輔、あたし作詩に挑戦してみようと思って、ひとつ作ってみたんだけど、曲つけてくれない？」

「え？でも、おれは作曲担当じゃなくてキーボード担当だぜ。曲なら袴田にたのめよ。」

「袴田くんの曲ってうるさいのばっかりで、感情に訴えるものがないんですもの。」

「おいおい、聞かれてたらどうすんだよ。．．．って、おれはあんまり作曲は上手くないよ。」

「嘘ばっかり。あなたの家のピアノの音って、あたしの家に筒抜けなのよ。最近よくいいの作ってるじゃない。バラードっぽいのたくさん。」

「あれは、おれが作ったんじゃなくてぇ、」
「また嘘！じゃあ大輔の部屋の引出しの中に入ってる、手書きの楽譜の山はなんなのよ。」
「．．．おまえなぁ、普通他人の部屋の机の引出し勝手にあけるか？」
「それとこれとは話しが別よ。ねぇ、作ってくれるんでしょ？」
「うーん．．．やっぱりうちのバンドの作曲担当は袴田なんだし、おれが出しゃばるわけには．．．」
「大丈夫。袴田くんにはちゃんと了解はとってあります。『仕事が減って楽になるぜ』って、喜んでたわよ。」
「用意周到だな．．．でも、おれじゃなくても別にいいだろうに。」
「大輔に作ってもらいたいから頼んでるんじゃないの．．．他の人だったらこんなにしつこく頼まないわよ。」
「．．．どうして？」
「あーんもうこのわからず屋！とにかく、あたしの作詩の処女作なんだからあたしのヴァージンもらうつもりで気合い入れて作ってよ！はいこれ詩！」
「行っちまった．．．顔真っ赤にして．．．まあ、しょうがない。
作ってやるか．．．」

3日後．．．

「できたぞ！よし、早速香澄に聞かせてやろう。あいつ、喜ぶだろうなぁ」

ピンポーン＊
「はい．．．おや？大輔君。香澄に何か用かね？」
香澄の父親だ。言葉使いのせいか年の割にはなぜか結構老けて見える。なんだかよくわからないが本人いわく発明家で科学者らしい。この前「護身用に」とか言って、超小型で破壊力は並の倍以上とかいう手りゅう弾をくれようとした。（もちろん丁重にお断わりしたが）結構とんでもないものを開発しているらしい。

「ええ、ちょっと．．．」
「香澄はまだ学校から帰ってないんじゃが．．一緒じゃなかったのかね？」
「はい．．家で早急に仕上げる仕事があったもので．．．」
「そうか。まあ、もうすぐ帰ると思うから、中に入って待って．．．」
　ジリリリリリリリン＊
「おや、電話じゃ。しばし待っててくれ。」
「はい、牧田じゃが．．．なんじゃって！！それで香澄は．．．．．．．
わかった．．．．」
　ガチャン＊
「どうかしたんですか？」
「香澄がさらわれた．．．」
「えっ？！」
「帰宅途中に．．やつらの狙いは、先日わしが作った超小型核爆弾らしい」
「何て物作ってるんですか！！」
「それで、香澄を人質に取って、爆弾をあるだけよこせ、と言って来おった
今すぐに持ってこないと、香澄を．．．．．ううっ。」
「そいつらはどこにいるんですか！！行って助け出して来ます！！」
「そうか！行ってくれるか！よし、じゃあ、このレーザーガンを持って、
研究所にある小型円形宇宙飛行艇に乗ってやつらの本拠地に向かってくれ！
「．．．へ？」
「ああ、大丈夫だ。このレーザーガンには殺傷能力はない。気絶させるだけ
じゃ。」
「そうじゃなくて！！宇宙飛行艇ってなんですか？！」
「ああ、やつらの本拠地は日本上空の静止衛星じゃ。しかも、衛星内部に
洞窟を作っておって、普通の宇宙飛行艇では中には入れんが、わしのは小型
だから大丈夫じゃろう。」
「そういう問題じゃないと思いますが．．．」
「行ってくれんのか？操縦は簡単じゃぞ．．．」
「．．．．．しかたない。わかりました、行きましょう。」

というわけで、ごく普通の一高校生のはずのあなたが、なぜか突然（？）宇宙へ彼女を助け出しに行くことになりました。ご健闘を祈ります。

（うーん。強引だなあ．．．）

「そうじゃ、忘れておった。やつらの洞窟内でもたもたしておると、発見されておだぶつじゃから、洞窟は急いで抜けるようにしないと駄目じゃぞ。」

・遊び方

とにかく急いで洞窟を抜けて、香澄ちゃんのもとへ彼女を助けに行って下さい。洞窟は全部で６つあり、先へ進む程だんだん複雑で長いものになっていくでしょう。しかし、一刻一刻、あなたの香澄ちゃんはやつらに辱しめを受けているのです！

洞窟の構成は、右下が入口、左端の壁がない部分が出口になっています。また、５，６面は２面構成になっていて、一度左端に行くと次の画面に行くようになっています。

画面上部に表示されている時間内にその面の洞窟を抜けないと、敵に発見されたことになり、ゲームオーバーになってしまいます。

・操作方法

自機はテンキーの４で左に、６で右に回転し、８で前方に加速します。減速するには、進行方向の逆に加速する、ということになります。また、宇宙空間は無重力ですので、一度加速したら加速しっぱなしです。要するに慣性があります。また、洞窟の壁に自機がぶつかると跳ね返ります。（跳ね返るだけで、速度は減りません。）

ゲームスタート、面クリア、ビジュアル終了時はリターンキーを押して下さい。

・ユーザーサポート

製品には、万全を期しておりますが、万一ディスクが動作しない場合は、まず次のてんについてご確認下さい。

＊本体とディスプレイは正しく接続されていますか？
＊アナログディスプレイを使用していますか？
＊（PC9801VM2／VM4をご使用の方）
　１６色ボードは拡張されていますか？
＊ディップスイッチ等は正しく設定されていますか？
＊ディスクは正しくセットされていますか？
＊一度電源を切って、状態を安定させてから立ち上げましたか？
同じ種類の別の機械で動作した場合、ご使用の機械の故障が考えられます。
上記いずれの場合にも動作しない場合、ゲームディスクの不良が考えられますので、お手数ですが、お名前、住所、電話番号、ご使用機種名をお書きの上、ディスクをお送り下さい。至急調査の上、交換品をお送りします。

・スタッフ

Scenario	KAJA
	MARU−MA
Game Design	KAJA
	MARU−MA
Program	KAJA
	GRA
Graphics	MARU−MA
Character	MARU−MA
Music(c)	梶原 正裕
Effect	KAJA
Voice	Min
Package	MARU−MA
	ピンポン丸
	Mr.ボボ
Manual	KAJA
User support	ピンポン丸
	Mr.ボボ

Produce	ピンポン丸
	Mr. ボボ
Special thanks	安藤　夏
	緑水ソフトウェア
	佐藤　天平

・付記

このゲームはフィクションです。ゲーム中に登場する人物は、実在のものとは一切関係ありません。

ご意見／お問合わせ先

バーディーソフト

〒167 東京都杉並区善福寺2－25－19－105

TEL. 691－4063